

Сухов А.А.

Sukhov A.A.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕСУРСА В МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМ ИССЛЕДОВАНИИ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

THE USE OF ELECTRONIC EDUCATIONAL RESOURCES IN THE INTERDISCIPLINARY STUDY OF MODERN COMPUTER GAMES

suhovband@mail.ru

ФГАОУ ВПО «УрФУ имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»

г. Екатеринбург



В докладе рассматриваются прикладные возможности и перспективы использования электронного образовательного ресурса в междисциплинарном исследовании современных компьютерных игр.

The report reviews and analyzes the application possibilities and prospects of e-learning resources in the interdisciplinary study of modern computer games.

Современные компьютерные игры – яркий пример бурного развития информационных аудиовизуальных технологий XXI века. Невероятно популярные сейчас, компьютерные игры в своем развитии прошли долгий путь от примитивных аркад до полноценных виртуальных миров типа «The Elder Scrolls: Skyrim» «Test Drive Unlimited» и «Mass Effect 3», для полноценного освоения которых требуется не один месяц «реального» времени. Современные компьютерные игры врываются в сопредельные общественные и культурные сферы – искусство, образование, этику, психологию, социальные коммуникации и даже спорт (в мире давно проводятся полноценные киберспортивные чемпионаты с солидными бюджетами, а в нашей стране около десяти лет назад компьютерные игры были официально признаны в качестве нового полноценного вида спорта (т. н. «киберспорт»).

Однако в целом, несмотря на повсеместное распространение компьютерных игр в современной культуре, научное освоение этого явления (в особенности в отечественных науках) было *недостаточным*, внесистемным, «пунктирным», либо же касалось лишь отдельных частных его проявлений. Исследования компьютерных игр в современных социальных и гуманитарных науках – сравнительно новое направление.

В создаваемом электронном образовательном ресурсе мне хотелось бы определить основные направления междисциплинарного исследования компьютерных игр, как актуального феномена современной культуры. Феномена сложного и многогранного, имеющего эстетическое, этическое, инновационно-образовательное, философско-культурологическое, социально-коммуникативное, модернизационно-технологическое и киберспортивное измерения.

Электронный образовательный ресурс (ЭОР) (на данный момент созданы два ЭОР – один на русском языке: «Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр» (<http://media.ls.urfu.ru/219>), второй — на английском языке: «Immersion in Virtual Worlds: Interdisciplinary Research of Modern Computer Games» (<http://media.ls.urfu.ru/221>) представляет собой интерактивный online-ресурс, обеспечивающий создаваемый спецкурс по междисциплинарному исследованию современных компьютерных игр для магистрантов ИСПН УРФУ. Создаваемый ЭОР сможет дать представление об актуальных проблемах и феноменах современной электронной культуры (e-culture) и новейших формах интерактивного медиа-искусства. ЭОР может использоваться для методического сопровождения обучения студентов очной, заочной и дистанционной форм обучения.

В то же время в перспективе предполагается, что создаваемый ЭОР:

- станет выходящей за рамки учебного процесса *базой знаний* по междисциплинарному исследованию современных компьютерных игр;
- в перспективе образует вокруг себя *сообщество* (community) студентов и магистрантов, станет площадкой для *обсуждения* актуальных проблем современной электронной культуры и новейших форм интерактивного медиа-искусства, *совместно разрабатываемым* со студентами сетевым интерактивным электронным образовательным ресурсом.

Яркая форма создаваемого ЭОР, насыщенность уникальными скриншотами, видео-аудиоматериалами, интерактивным программным обеспечением, текстами лекций, современной литературой, проблемными заданиями по актуальным вопросам междисциплинарного исследования современных компьютерных игр, затрагивающим интересные дискуссионные темы пересечения компьютерных игр и общества, политики, культуры, искусства – позволит привлечь как студентов и магистрантов УрФУ к исследовательской деятельности, так и абитуриентов УрФУ, а также зарубежных исследователей современной электронной культуры и новейших форм интерактивного медиа-искусства.

На данный момент ЭОР состоит из 10 основных разделов, представляющих собой основные направления междисциплинарного анализа современных компьютерных игр:

Первая тема – *Компьютерные игры как феномен современной культуры. Философско-культурологическое измерение компьютерных игр.* (Computer games as phenomenon of contemporary culture. Philosophical Dimension of Computer Games). *Цель* – познакомить студентов с ключевыми вопросами междисциплинарного исследования компьютерных игр, актуальными проблемами современной электронной культуры. *Задача вводной темы* – ответить на вопрос, для чего мы должны изучать современные компьютерные игры и что дает это исследование для социально-гуманитарных и политических наук. *Предполагаемые результаты обучения:* понимание методологии исследования современных компьютерных игр для социально-гуманитарных и политических наук; умение критически осмысливать феномен «электронной культуры» (digital culture, e-culture); умение оценивать степень научной разработанности исследований компьютерных игр в отечественной и зарубежной науке; умение определять сущность и специфику междисциплинарного подхода к исследованию компьютерных игр; умение критически оценивать значение компьютерных игр в современной культуре, определять функции компьютерных игр в современной культуре; умение разрабатывать модель виртуальной реальности современных компьютерных игр; умение комбинировать достижения, данные отдельных наук (эстетики, этики, философии, искусствоведения, культурологии, педагогики, социальных наук, компьютерных наук и т.д.) с определением основных тенденций, мета-

философских выводов и результатов исследования современных компьютерных игр;

Вторая тема – *Компьютерные игры и искусство. Новое медиа-искусство. Эстетические аспекты компьютерных игр.* (Computer Games and Art. New Media-Art. Aesthetic Issues of Computer Games). Цель – познакомить студентов с эстетическим измерением компьютерных игр (изложить собственную *концепцию* преподавателя, а также спровоцировать *дискуссию* – можно ли (и на каком основании) считать компьютерные игры искусством, или это всего лишь форма развлечения? Где находятся границы искусства? Как трансформируются традиционные эстетические категории в виртуальных мирах компьютерных игр?). Предполагаемые *результаты обучения*: умение определять компьютерные игры, работающие с основными эстетическими категориями; умение определять трансформации категорий классической эстетики в виртуальных мирах современных компьютерных игр при анализе конкретного игрового продукта; умение выявлять критерии, позволяющие отнести ту или иную компьютерную игру к «произведениям искусства», к современному формам медиа искусства; умение определять специфику жанрового деления компьютерных игр; умение определять компьютерные игры, по мотивам которых сняты кинофильмы, а также компьютерные игры, созданные по мотивам традиционных видов искусства (литература, кинематограф); умение аргументированно вести дискуссию относительно места и значения компьютерных игр в пространстве современного медиа искусства.

Третья тема – *Визионерство и компьютерные игры* (Visionary Experience in Computer Games). Цель – раскрыть проблему интеграции сложнейшего пограничного феномена – визионерства в структуру виртуальных миров современных компьютерных игр. Предполагаемые *результаты обучения* по теме: понимание феноменологической и культурно-исторической специфики сложнейшего пограничного культурного феномена – визионерства; умение раскрыть проблему интеграции визионерства в структуру виртуальных миров современных компьютерных игр; умение самостоятельно обнаруживать и анализировать игровые продукты, работающие с феноменом визионерства.

Четвертый раздел – *Компьютерные игры и гендерная проблематика* (Computer Games: Gender Issues). Цель – познакомить студентов с гендерной проблематикой современных компьютерных игр. Предполагаемые *результаты обучения* по теме: понимание специфики репрезентации гендерной проблематики в компьютерных играх; умение дифференцировать, определять основные аспекты гендерной проблематики современных компьютерных игр; умение обосновать собственную точку зрения на актуальные аспекты гендерной проблематики современных компьютерных игр; умение определять, какие компьютерные игры (и каким образом) используют гендерную проблематику; умение определять, какие жанры компьютерных игр (и с какой целью) актуализируют темы романтики и эротики.

Пятая тема – *Социально-коммуникативные аспекты компьютерных игр* (Social-Communicative aspects of Computer Games). *Цель* – познакомить студентов с актуальным социально-коммуникативным ресурсом современных компьютерных игр; определить социально-коммуникативные возможности современных онлайн компьютерных игр (в т. ч. MMORPG – массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр). *Предполагаемые результаты обучения* помимо вышеназванного также включают умение обнаруживать и описывать складывающиеся вокруг компьютерных игр новые субкультуры.

Шестая тема – *Современные компьютерные игры: этические аспекты и проблема аддикции* (Modern Computer Games: Ethical Issues and Problem of Game Addiction). *Цель* – Обнаружить и описать этическое измерение современных компьютерных игр, трансформации морали и нравственности в виртуальных мирах электронных игр. Провести *дискуссию* по актуальным вопросам (как этика и мораль репрезентированы в современных компьютерных играх? В чем сущность игровой аддикции? Как насилие в компьютерных играх влияет на человеческое поведение?). *Предполагаемые результаты обучения*: умение обнаруживать и описывать этическое измерение современных компьютерных игр на примере конкретных игровых продуктов; умение раскрывать проблему трансформации морали и нравственности в виртуальных мирах электронных игр.

Седьмая тема – *Компьютерные игры и мировая история* (Computer Games and World History). *Цель* – познакомить студентов с особенностями репрезентации тем мировой истории в компьютерных играх. *Предполагаемые результаты обучения*: умение самостоятельно анализировать особенности репрезентации тем мировой истории в компьютерных играх на примере конкретных игровых продуктов; умение определять степень достоверности репрезентации исторических событий в современных компьютерных играх.

Восьмая тема – *Инновационно-образовательный ресурс современных компьютерных игр* (Innovative-Educational Capabilities of Modern Computer Games). *Цель* – познакомить студентов с инновационно-образовательным ресурсом современных компьютерных игр, выявить прогрессивные образовательные возможности современных компьютерных игр в образовательном процессе в мире и РФ. *Предполагаемые результаты обучения*: умение обнаруживать и описывать инновационный образовательный ресурс современных компьютерных игр; представление и понимание прогрессивных образовательных возможностей современных компьютерных игр в образовательном процессе в мире и РФ и их учет при создании новых знаний по данной теме; умение выявлять конкретные прикладные формы использования компьютерных игр в учебном процессе; знание о специфических особенностях использования компьютерных игр в контенте инновационных электронных образовательных ресурсов; умение использовать компьютерные игры при создании образовательного ресурса для конкретного учебного процесса.

Девятый раздел – *Технологические и модернизационные аспекты современных компьютерных игр* (Technological and Modernization Issues of Computer Games). *Цель* – раскрыть модернизационно-технологический ресурс современных компьютерных игр, их значение как движущей силы технологического прогресса. Предполагаемые *результаты обучения*: умение определять конкретные игровые продукты, способствовавшие технологическому прогрессу; умение определять общественную пользу симуляторов в медицине, авиации, транспорте и т. п.; умение определять технические средства, используемые для взаимодействия человека с виртуальными мирами компьютерных игр.

И десятая тема — *Компьютерные игры и спорт. Компьютерные игры как киберспорт* (Computer Games & E-Sports). *Цель* – исследовать современные компьютерные игры как новейшую форму спорта – киберспорт, определить киберспортивные перспективы развития компьютерных игр. Предполагаемые *результаты обучения*: умение обнаруживать и самостоятельно исследовать современные киберспортивные компьютерные игры; умение проводить экспертную оценку игровых программных продуктов на предмет соответствия киберспорту; умение использовать киберспортивные возможности современных компьютерных игр в практических целях; популяризация киберспортивных соревнований, организация киберспортивного сообщества, содействие в организации команды УРФУ по киберспорту (в перспективе возможно получение УРФУ финансовых средств от побед сборной университета на престижных международных киберспортивных соревнованиях).

Теоретическая часть каждого раздела, как правило, состоит из авторской статьи, задающей методологию исследования по данной теме, конспекта лекции по содержанию темы со встроенными релевантными скриншотами (иллюстрациями); *Практическая часть* содержит: многочисленные яркие видео-фото-аудио материалы; ссылки на информационные порталы (для ознакомления с конкретным игровым продуктом), на видео gameplay, на играбельные демо-версии и полноценные online-версии (для непосредственного интерактивного взаимодействия с виртуальным миром конкретного игрового продукта); список рекомендованной литературы (актуальные наименования литературы на английском языке не старше 5 лет); *Контрольно-оценочная часть* раздела включает проблемные задания; задания со скриншотами; контрольные вопросы; вопросы для дискуссии на аудиторных занятиях; темы для самостоятельной научной работы, а также критерии выполнения указанных работ.